

(11)Publication number : 2003-111980

(43)Date of publication of application : 15.04.2003

(51)IntCl

A63F 13/12

A63F 9/00

G06F 17/60

(21)Application number : 2001-309123

(71)Applicant : NTT DOCOMO INC

(22)Date of filing : 04.10.2001

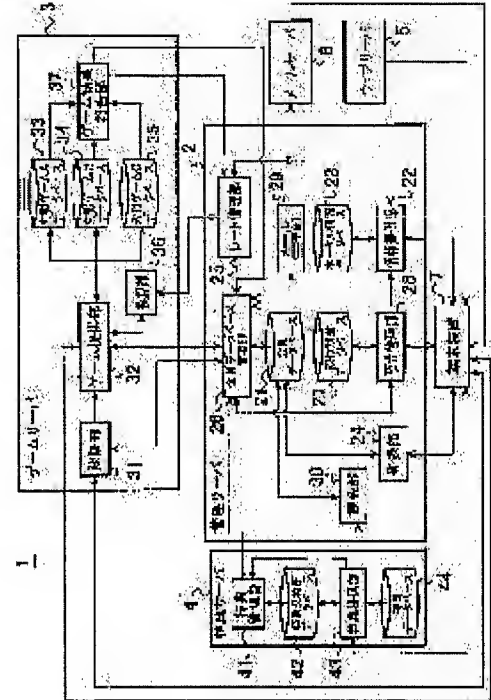
(72)Inventor : KUMAZAKI MORTA

(54) GAME SYSTEM, MANAGEMENT SERVER, AND MANAGEMENT METHOD

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To improve the utilization rate and the amount of communication traffic in a terminal apparatus used by a user by improving the utilization efficiency in an entire game system by the user of the terminal apparatus, or to enlarge the user's class of the entire game system.

SOLUTION: A game server 3 provides a plurality of games for giving points to a terminal apparatus 7 via a network 8. Points that are acquired by members in each supplied game are converted to the amount of one's income according to common units by a conversion section 36, and a membership database management section 26 calculates the total amount of one's income that is the total of the amount of one's income. The total amount of one's income is retained by a membership database 21, and the membership database management section 26 manages the utilization of the total amount of one's income that is retained by the membership database 21 by users.



(51) Int.Cl.⁷

識別記号

F I

キーワード(参考)

A 6 3 F 13/12

A 6 3 F 13/12

C 2 C 0 0 1

Z

9/00

5 1 2

9/00

5 1 2 Z

G 0 6 F 17/60

3 2 6

G 0 6 F 17/60

3 2 6

審査請求 未請求 請求項の数9 O L (全 20 頁)

(21) 出願番号

特願2001-309123(P2001-309123)

(22) 出願日

平成13年10月4日(2001.10.4)

(71) 出願人 392026693

株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモ

東京都千代田区永田町二丁目11番1号

(72) 発明者 隈崎 守哉

東京都千代田区永田町二丁目11番1号 株

式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモ内

(74) 代理人 100083806

弁理士 三好 秀和 (外3名)

Fターム(参考) 2C001 BB00 BB01 BB03 BB05 BB07

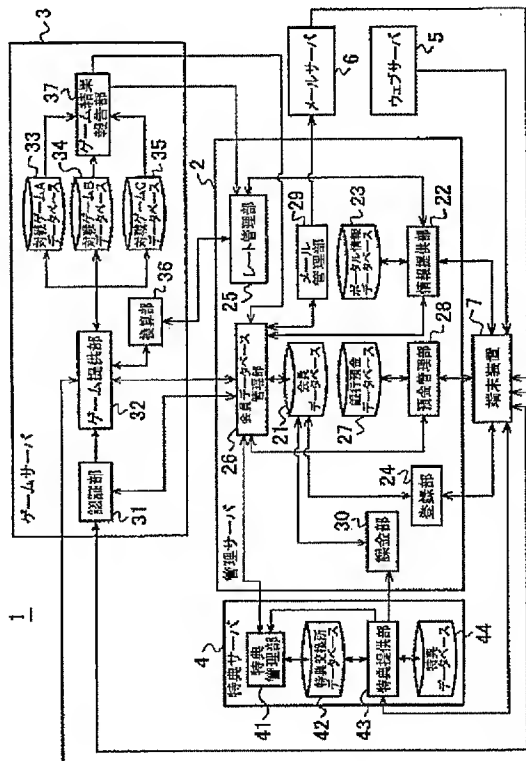
BC10 CB01 CB08

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム、管理サーバ及び管理方法

(57) 【要約】

【課題】 端末装置のユーザによるゲームシステム全体の利用率を向上させて、ユーザが使用する端末装置の利用率や、通信トラフィック量を向上させることを目的とする。又、ゲームシステム全体の利用者層の拡大を図ることを目的とする。

【解決手段】 ゲームサーバ3が、ポイントが付与する複数のゲームを、ネットワーク8を介して端末装置7に提供する。その提供された各ゲームで会員が獲得したポイントを、換算部36が共通単位による所得金額に換算し、会員データベース管理部26が所得金額の合計である総所得額を算出する。その総所得額は、会員データベース21により保持され、会員データベース管理部26が、会員データベース21に保持された総所得額の会員による利用を管理する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ポイントを付与する複数のゲームを、ネットワークを介して端末装置に提供するゲーム提供手段と、

該ゲーム提供手段が提供した各ゲームにおいて、前記複数のゲームの中でゲームを行うプレーヤーが獲得した前記ポイントの合計を、前記複数のゲームで利用可能な共通の単位で算出する算出手段と、

該算出手段が算出した前記共通単位による合計ポイントを、前記プレーヤーごとに保持する保持手段と、

該保持手段に保持された前記共通単位による合計ポイントの前記プレーヤーによる利用を管理するポイント管理手段とを備えることを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】 前記端末装置のユーザから前記プレーヤーの登録を受け付け、前記ユーザに、前記複数のゲームの利用をプレーヤー毎に許可する共通データを付与する登録手段を備えることを特徴とする請求項1に記載のゲームシステム。

【請求項3】 前記算出手段は、前記各ゲームにおいて前記プレーヤーが獲得したポイントを、前記共通単位によるポイントに換算する換算手段を備えることを特徴とする請求項1又は2に記載のゲームシステム。

【請求項4】 前記各ゲームにおいて前記プレーヤーが獲得したポイントを前記共通単位に換算する換算レートを変動させ、管理するレート管理手段を備え、前記換算手段は、前記レート管理手段から前記換算レートを取得し、該取得した換算レートに従って前記各ゲームにおいて前記プレーヤーが獲得したポイントを、前記共通単位によるポイントに換算することを特徴とする請求項3に記載のゲームシステム。

【請求項5】 前記共通単位による合計ポイントに応じて特典を提供する特典提供手段を備えることを特徴とする請求項1乃至4のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項6】 前記端末装置に広告情報を提供する広告提供手段を備えることを特徴とする請求項1乃至5のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項7】 前記プレーヤーに、前記共通単位による合計ポイントから共通単位によるポイントを提供するポイント提供手段を備えることを特徴とする請求項1乃至6のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項8】 ネットワークを介して端末装置に提供され、ポイントが付与する複数のゲームの中でゲームを行うプレーヤーが、各ゲームにおいて獲得した前記ポイントの合計を、前記複数のゲームで利用可能な共通の単位で算出する算出手段と、

該算出手段が算出した前記共通単位による合計ポイントを、前記プレーヤーごとに保持する保持手段と、

該保持手段に保持された前記共通単位による合計ポイントの前記プレーヤーによる利用を管理するポイント管理手段とを備えることを特徴とする管理サーバ。

【請求項9】 ネットワークを介して端末装置に提供され、ポイントが付与する複数のゲームの中でゲームを行うプレーヤーが、各ゲームにおいて獲得した前記ポイントの合計を、前記複数のゲームで利用可能な共通の単位で算出し、

該算出した前記共通単位による合計ポイントを、前記プレーヤーごとに保持する保持手段に、前記共通単位による合計ポイントを格納し、

前記保持手段に保持された前記共通単位による合計ポイントの前記プレーヤーによる利用を管理することを特徴とする管理方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、端末装置にネットワークを介してゲームを提供し、そのゲームの中でゲームを行うプレーヤーが獲得したポイントを管理するゲームシステムに関する。又、ゲームの中でプレーヤーが獲得したポイントを管理する管理サーバ及び管理方法に関する。

【0002】

【従来の技術】 従来のゲームシステムは、ゲームを提供するゲームサーバと、ゲームを楽しむユーザが使用する携帯電話やパーソナルコンピュータ等の複数の端末装置とがネットワークを介して接続され、構成されている。ゲームサーバは、複数のゲームを端末装置へネットワークを介して提供する。ユーザは、端末装置に提供されたゲームの中でゲームを行うプレーヤーとなってゲームを実施し、ポイントを獲得して楽しむことができる。そして、プレーヤーが獲得したポイントは、そのゲームの中で様々な利用することができる。例えば、戦闘ゲームの場合、ポイントを利用して戦闘機の数を増やしたり、ポイントを利用してゲーム中で使用する対戦用アイテム等のアイテムを取得したり、ポイントを利用して強い戦闘機を選択する等のようにしてポイントを利用することができる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、従来のゲームシステムでは、プレーヤーがあるゲームで獲得したポイントは、そのゲーム内において利用できるだけであった。そのため、ユーザは、ポイントを獲得しているゲームばかりを集中して利用する傾向があり、ゲームサーバが複数のゲームを提供することができても、ユーザによって複数のゲームは利用されにくかった。その結果、ゲームシステム全体としてみれば、ユーザによるゲームシステムの利用率が向上しないという問題があった。より具体的には、ユーザが使用し、ゲームの提供を受ける端末装置の利用率が低い、ゲームサーバがゲーム提供を行うネットワークの利用率、即ち、通信トラヒック量が低いという問題があった。又、各ゲームの利用者層に偏りが発生し、ゲームシステム全体としての利用者

層の拡大が図れないという問題もあった。

【0004】そこで、本発明は、端末装置のユーザによるゲームシステム全体の利用率を向上させて、ユーザが使用する端末装置の利用率や、通信トラヒック量を向上させることを目的とする。又、ゲームシステム全体の利用者層の拡大を図ることを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】本発明に係るゲームシステムは、ポイントが付与する複数のゲームを、ネットワークを介して端末装置に提供するゲーム提供手段と、そのゲーム提供手段が提供した各ゲームにおいて、複数のゲームの中でゲームを行うプレーヤーが獲得したポイントの合計を、複数のゲームで利用可能な共通の単位で算出する算出手段と、その算出手段が算出した共通単位による合計ポイントを、プレーヤーごとに保持する保持手段と、その保持手段に保持された共通単位による合計ポイントのプレーヤーによる利用を管理するポイント管理手段とを備えることを特徴とする。

【0006】このような本発明によれば、ゲーム提供手段が、ポイントが付与する複数のゲームを、ネットワークを介して端末装置に提供する。その提供された各ゲームにおいて、複数のゲームの中でゲームを行うプレーヤーが獲得したポイントの合計を、算出手段が複数のゲームで利用可能な共通の単位で算出する。保持手段はその共通単位による合計ポイントを、プレーヤーごとに保持する。そして、ポイント管理手段が、保持手段に保持された共通単位による合計ポイントのプレーヤーによる利用を管理する。即ち、プレーヤーが各ゲームで獲得したポイントは、複数のゲームで利用可能な共通単位で合計され、保持手段に保持される。そして、ポイント管理手段がプレーヤーの共通単位による合計ポイントの利用を管理することによって、プレーヤーは保持手段に保持された共通単位による合計ポイントを、複数のゲームにおいて利用することができる。そのため、プレーヤーはあるゲームで獲得したポイントを、他のゲームに反映させることができる。よって、端末装置のユーザに、複数のゲームの利用を促すことができる。その結果、ユーザによるゲームシステム全体の利用率を向上させることができ、ユーザが使用する端末装置の利用率や、通信トラヒック量を向上させることができる。又、各ゲームの利用者層の偏りが緩和され、ゲームシステム全体としての利用者層の拡大を図ることができる。

【0007】又、ゲームシステムは、端末装置のユーザからプレーヤーの登録を受け付け、ユーザに複数のゲームの利用をプレーヤー毎に許可する共通データを付与する登録手段を備えることが好ましい。これによれば、登録手段がユーザに複数のゲームの利用をプレーヤー毎に許可する共通データを付与することができる。そのため、ユーザはプレーヤーとして、一つの共通データを用いて、複数のゲームを利用することができる。

【0008】又、算出手段は、各ゲームにおいてプレーヤーが獲得したポイントを共通単位によるポイントに換算する換算手段を備えることが好ましい。これによれば、複数のゲームが付与するポイントの単位が共通単位と異なる場合でも、算出手段は、換算手段によって、各ゲームにおいてプレーヤーが獲得したポイントを、共通単位によるポイントに換算してから合計したり、各ゲームにおいてプレーヤーが獲得したポイントを合計してから、換算手段によって共通単位によるポイントに換算する等して、共通単位による合計ポイントを算出することができる。特に、各ゲームが付与するポイントの単位が異なる場合には、換算手段を用いて、各ゲームにおいてプレーヤーが獲得したポイントを、共通単位によるポイントに換算してから、共通単位によるポイントの合計を算出できるため有効である。

【0009】更に、ゲームシステムは、各ゲームにおいてプレーヤーが獲得したポイントを共通単位に換算する換算レートを変動させ、管理するレート管理手段を備え、換算手段は、レート管理手段から換算レートを取得し、その取得した換算レートに従ってプレーヤーが各ゲームにおいて獲得したポイントを、共通単位によるポイントに換算することが好ましい。これによれば、レート管理手段が、換算レートを変動させ、管理し、換算手段がそれに従って、各ゲームにおいて獲得したポイントを、共通単位によるポイントに換算する。そのため、ユーザは、換算レートの高い時にゲームを行い、高い合計ポイントを獲得しようとする。そして、ユーザは換算レートの変動を確認するために、ゲームシステムへよくアクセスするようになる。その結果、ユーザが使用する端末装置の利用率や、通信トラヒック量を向上させることができる。

【0010】又、ゲームシステムは、共通単位による合計ポイントに応じて特典を提供する特典提供手段を備えることが好ましい。これによれば、端末装置のユーザは、多くのポイントを獲得して特典を得ようとする。そのため、ユーザにゲームシステムの利用を促し、ユーザが使用する端末装置の利用率や、通信トラヒック量を向上させることができる。又、ゲームシステムは、端末装置に広告情報を提供する広告提供手段を備えることが好ましい。これによれば、ゲームを利用するためにゲームシステムにアクセスしてきたユーザに、広告情報を提供でき、効率よく宣伝ができる。又、広告情報の提供を有料にすれば、ゲームシステムの管理者は広告収入を得ることもできる。更に、ゲームシステムは、プレーヤーに共通単位による合計ポイントから共通単位によるポイントを提供するポイント提供手段を備えることが好ましい。これによれば、プレーヤーは、ポイント提供手段から共通単位によるポイントを取得し、ゲームの中で利用することができる。

【0011】

【発明の実施の形態】次に、図面を参照して本発明の実施の形態について説明する。図1は、本発明の実施の形態に係るゲームシステム1の構成を説明する説明図である。図1に示すように、ゲームシステム1は、管理サーバ2と、ゲームサーバ3と、特典サーバ4と、ウェブサーバ5と、メールサーバ6と、複数の端末装置7とから構成される。管理サーバ2と、ゲームサーバ3と、特典サーバ4と、ウェブサーバ5と、メールサーバ6と、複数の端末装置7とは、ネットワーク8を介して接続される。又、管理サーバ2とゲームサーバ3は専用線9を介して接続され、管理サーバ2と特典サーバ4は専用線10を介して接続される。

【0012】管理サーバ2は、ネットワーク8を介して、ゲームの利用を望む端末装置7のユーザから会員の登録を受け付け、その会員に関するデータを管理する。ここで、ユーザとは、端末装置7を使用する者をいう。会員とは、ゲームの中で、ゲームを行って、ポイントを獲得するゲームの世界に存在するプレイヤーを指す。そのため、端末装置7のユーザ1人が、複数の会員を登録しても構わない。又、管理サーバ2は、ポータルサイト20ページを、ネットワーク8を介して端末装置7に提供する。又、管理サーバ2は、会員がゲームで獲得したポイントの合計ポイントを、複数のゲームで利用可能な共通単位で算出し、管理する。又、管理サーバ2は、仮想の銀行を構築する。又、管理サーバ2は、会員がゲームで獲得したポイントを共通単位に換算する換算レートを管理したり、端末装置7に広告情報等を提供する。

【0013】ゲームサーバ3は、複数のゲームをネットワーク8を介して、ユーザが使用する端末装置7に提供する。又、ゲームサーバ3は、各ゲームで会員が獲得したポイントを、複数のゲームで利用可能な共通単位によるポイントに換算する。又、ゲームサーバ3は、専用線9を介して管理サーバ2にゲームの結果を報告する。特典サーバ4は、仮想の特典交換所を構築し、共通単位による合計ポイントに応じて会員に特典を提供する。又、特典サーバ4は、その提供する特典の決定を行う。ウェブサーバ5は、端末装置7にホームページを提供する。メールサーバ6は、端末装置7にメールを送信する。

【0014】図2は、本発明の実施の形態に係るゲームシステム1の構成を示すブロック図である。図2に示すように、管理サーバ2は、会員データベース21と、情報提供部22と、ポータル情報データベース23と、登録部24と、レート管理部25と、会員データベース管理部26と、銀行預金データベース27と、預金管理部28と、メール管理部29と、課金部30とから構成される。又、ゲームサーバ3は、認証部31と、ゲーム提供部32と、対戦ゲームAデータベース33と、対戦ゲームBデータベース34と、対戦ゲームCデータベース35と、換算部36と、ゲーム結果報告部37とから構成される。特典サーバ4は、特典管理部41と、特典交

換所データベース42と、特典提供部43と、特典データベース44とから構成される。

【0015】会員データベース21は、会員に関するデータを保持する。図3は、会員データベース21を説明する説明図である。図3に示すように、会員データベース21は、会員ID、ユーザ名、ユーザ名ふりがな、電話番号、メールアドレス、会員愛称、会員愛称のふりがな、パスワード、ゲームを実施した年月日、その年月日に実施したゲームの結果、その年月日に実施したゲームで獲得した所得金額、総所得額、総所得額の順位、特典の有無、預金総額を更新した年月日、その年月日の時点での預金総額の項目からなる複数のレコードで構成される。会員IDは、端末装置7のユーザにゲームサーバ3が提供する複数のゲームの利用を、会員毎に許可する共通データである。会員ID、ユーザ名、そのユーザ名のふりがな、電話番号、メールアドレス、ゲームを行う会員の愛称、その会員愛称のふりがな、パスワードは、登録部24によって会員登録を行う際に格納される。

【0016】又、ゲームを実施した年月日、その年月日に実施したゲームの結果、その年月日に実施したゲームで獲得した所得金額、総所得額、総所得額の順位の項目には、会員がゲームを実施する毎に、会員データベース管理部26によってデータが格納される。会員が同日に複数回ゲームを実施した場合には、その日の最新のデータが格納される。実施したゲームの結果は、会員がそのゲームで獲得したポイントや、そのゲームが他の会員と対戦する対戦ゲームの場合、そのゲームの勝敗やそのゲームの順位等である。その時間に実施したゲームで獲得した所得金額は、会員がそのゲームで獲得したポイントを、複数のゲームで利用可能な共通単位によるポイントに換算したものである。

【0017】本実施形態では、各ゲームで獲得するポイントの単位として「点」を用い、所得金額の単位、即ち、共通単位として、「cuma(クーマ)」という名称の通貨を用いる。尚、そのゲームで獲得したポイントは、そのゲーム独自の単位で表されたものとし、各ゲームが付与するポイントの単位が異なるようにしてもよい。又、各ゲームが付与するポイントを、最初から複数のゲームで利用可能な共通単位によるポイント、例えば、最初から通貨cumaによるポイントで付与してもよい。これによれば、共通単位によるポイントに換算する手段や工程を省略することができる。

【0018】総所得額は、会員がこれまでに各ゲームで獲得した所得金額の合計である。即ち、各ゲームで会員が獲得したポイントの合計を、共通単位で算出した結果である。総所得額は、ゲームで獲得した所得金額を、総所得額の項目にすでに格納されていた金額に、加算することによって算出できる。総所得額の順位は、全会員中の総所得額の順位である。特典の有無の項目は、特典サーバ4が提供する特典を決定した際に、会員データベ

ス管理部26によって格納される。本実施形態では、一日に一度格納される。特典の有無は、総所得額に応じて特典サーバ4によって提供される特典の有無である。尚、特典の有無に加えて、特典の内容を格納する項目を設けてもよい。預金総額を更新した年月日、その年月日の時点での預金総額の項目は、預金管理部28が預金総額を更新した際に、会員データベース管理部26によって格納される。

【0019】情報提供部22は、ポータルサイトページを端末装置7に提供する。ポータルサイトページは、ユーザに、ユーザが閲覧したい情報や行いたい操作、即ち、閲覧や操作のために移動したいページを、選択させるページである。図4は、ポータルサイトページを説明する説明図である。図4に示すように、ポータルサイトページは、複数の対戦ゲームサイト22aと、複数の広告看板22bと、為替相場22cと、今回の所得番付22dと、特典交換所22eと、銀行22fと、登録22gとから構成される。対戦ゲームサイト22aの表示は、ゲームサーバ3が提供する対戦ゲームの種類を表示したものであり、各対戦ゲームサイトへのリンク先が埋め込まれている。図4に示すように、対戦ゲームサイト22aの表示を複数設けることにより、情報提供部22はユーザが複数のゲームを利用できるようなポータルサイトページを提供できる。

【0020】ユーザが実施したい対戦ゲームサイト22aの表示を選択し、端末装置7からその選択結果が送信されると、端末装置7はゲームサーバ3とネットワーク8を介して接続され、そのゲームサイトへログインするための認証ページが認証部31から端末装置7に提供される。対戦ゲームサイト22aの表示は、ゲームの名称だけでなく、ゲームに登場するキャラクターの画像、ゲームの内容を示す画像や文章等を用いることが好ましい。又、ゲーム内容を更新した場合には、対戦ゲームサイト22aの表示に、更新したことが分かるような表示、例えば「NEW」、「A月B日更新!」といった表示を付加することが好ましい。このような対戦ゲームサイト22aの表示によれば、ユーザがゲームの選択をしやすく、又、ユーザの興味をひき、ユーザに会員登録を促すことができる。

【0021】広告看板22bは、企業等の広告を表示したものである。例えば、ゲームメーカの場合、広告として新製品情報、ゲームのバージョンアップ情報等、ユーザが望む情報等を表示することができる。又、広告看板22bには、企業のホームページへのリンク先を埋め込むことができる。その場合には、ユーザが閲覧したい企業のホームページのリンク先を表示した広告看板22bを選択し、端末装置7からその選択結果が送信されると、端末装置7はウェブサーバ5とネットワーク8を介して接続され、その企業のホームページが端末装置7に提供される。このように、端末装置7に広告を提示した

り、企業のホームページへのリンク先を提供する広告看板22bを設けることにより、ゲームを利用するためにポータルサイトページにアクセスしてきたユーザに、新製品情報、ゲームのバージョンアップ情報等、ユーザが望む情報等広告情報を提供でき、企業のホームページへのアクセスを促すことができる。その結果、効率よく宣伝ができる。又、その広告看板22bをポータルサイトページに表示することを有料にすれば、ゲームシステム1の管理者は広告収入を得ることもできる。

【0022】為替相場22cの表示は、レート管理部25が管理する各ゲームで獲得したポイントを共通単位によるポイントに換算する換算レートを表示する為替相場ページへのリンク先が埋め込まれている。所得番付22dの表示は、所得番付を表示する所得番付ページへのリンク先が埋め込まれている。特典交換所22eの表示は、特典交換所ページへのリンク先が埋め込まれている。銀行22fの表示は、銀行ページへのリンク先が埋め込まれている。登録22gの表示は、登録ページへのリンク先が埋め込まれている。ユーザが移動したいページを選択し、その選択結果が端末装置7から送信されると、情報提供部22や登録部24、預金管理部28、特典提供部43が該当するページを端末装置7に送信する。ポータル情報データベース23は、上述のポータルサイトページを保持する。情報提供部22は、ポータルサイトページをポータル情報データベース23から取得して、端末装置7へ送信する。ポータル情報データベース23に保持されるポータルサイトページは、定期的に更新されることにより、情報提供部22は、常に新しい情報を端末装置7に提供できる。

【0023】情報提供部22は、為替相場ページを端末装置7に提供する。図5は、為替相場ページを説明する説明図である。図5に示すように、為替相場ページは、レート管理部25が管理する換算レートを表示するものである。換算レートは、会員がゲームで獲得したポイントを共通単位によるポイント、即ち、通貨cumaによる所得金額に換算するレートであり、各ゲームのポイント1点が何cumaに換算されるかを示すものである。為替相場ページは、各ゲーム毎に換算レートを表示する。情報提供部22は、端末装置7が為替相場22cの表示を選択すると、レート管理部25からその時点での換算レートに関する情報を取得し、それを基に為替相場ページを作成して、端末装置7に送信する。情報提供部22は、例えば、CGI (Common Gateway Interface) やSSI (Server Side Include)、ASP (Active Server Pages) 等を利用して、取得した換算レートに関する情報を基に為替相場ページを作成して、端末装置7に送信することができる。

【0024】情報提供部22は、所得番付ページを端末装置7に提供する。図6は、所得番付ページを説明する説明図である。図6に示すように、所得番付ページは、

所得番付、即ち、総所得額が上位の会員を表示するものである。本実施形態では、総所得額が上位1位から10位の会員の会員愛称と、その総所得額とを所得番付として表示する。情報提供部22は、端末装置7が所得番付22dの表示を選択すると、会員データベース21からその時点での順位を取得し、それを基に所得番付ページを作成して、端末装置7に送信する。情報提供部22は、例えば、CGIやSSI、ASP等を利用して、取得した順位を基に所得番付ページを作成して、端末装置7に送信することができる。

【0025】登録部24は、ゲームの利用を望む端末装置7のユーザから、会員としての登録を受け付け、会員登録を行う。会員登録は、ユーザから会員登録に必要な事項を取得し、会員IDを付与する。登録部24は、端末装置7から登録を行いたい旨の要求を受けると、登録ページを端末装置7に送信する。具体的には、端末装置7がポータルサイトページの登録22gを選択したり、端末装置7が、直接ゲームサーバ3へアクセスしようとし、認証部31から、ポータルサイトへ行き、会員登録を行うよう指示を受け、ユーザがそれに従った場合等がある。

【0026】図7は、本発明の実施の形態に係る登録ページを説明する説明図である。登録ページは、端末装置7のユーザ名と、そのふりがな、ゲームを行う会員の愛称と、そのふりがな、電話番号、メールアドレス、パスワードといった会員登録に必要な事項の入力欄と、送信ボタンと、ユーザに必要な事項の入力、送信ボタンの押下を指示する指示文とから構成される。ユーザが端末装置7に表示された登録ページの指示文に従って、必要事項を入力し、送信ボタンを押下することにより、登録部24へデータが送信される。

【0027】登録部24は、送信されたデータを受信することにより、ユーザから必要事項を取得する。登録部24は、取得したデータを基に確認ページを作成し、端末装置7へ送信する。登録部24は、例えば、CGIやSSI、ASP等を利用して、取得したデータを基に確認ページを作成して、端末装置7に送信することができる。図8は、確認ページを説明する説明図である。図8に示すように、確認ページは、ユーザが入力欄に入力した内容と、修正ボタンと、送信ボタンと、ユーザに内容を確認し、修正ボタン又は送信ボタンのいずれかの押下を指示する指示文とから構成される。ユーザが端末装置7に表示された確認ページの内容を確認し、送信ボタンを押下することにより、登録部24へ入力データが正しい旨が送信される。登録部24は、データが正しい旨を受信することにより、必要事項について確認できる。一方、ユーザが修正ボタンを押下した場合には、登録部24へ入力データに誤りがあった旨が送信される。その場合には、登録部24は、再度、図7に示す登録ページを端末装置7に送信する。

【0028】登録部24は、ユーザに登録する会員の会員IDを付与し、付与した会員IDと取得した必要事項とを対応付けて、会員データベース21に格納する。登録部24は、その会員に付与された会員IDを端末装置7に送信する。図9は、登録完了ページを説明する説明図である。登録部21は、登録完了ページを端末装置7に送信することにより、ユーザに、登録された会員の会員IDを通知する。登録完了ページは、登録が完了した旨を伝える文と、会員IDと、ポータルボタンとから構成される。ポータルボタンは、ポータルサイトへ移動するボタンであり、ポータルボタンが押下されると、端末装置7にポータルサイトページが送信される。このような登録部24によれば、端末装置7のユーザから会員登録を受け付け、ユーザに複数のゲームの利用を会員毎に許可する共通データである会員IDを付与することができる。そのため、ユーザは会員として一つの共通データを用いて、複数のゲームを利用することができる。

【0029】レート管理部25は、会員が各ゲームで獲得したポイントを共通単位(cuma)によるポイントに換算する換算レートを変動させ、管理する。レート管理部25が換算レートを変動させることにより、ユーザが換算レートの高いときにゲームを行い、高い所得を得ようとして、為替相場ページによくアクセスするようになり、端末装置7の利用率や、通信トラヒック量を向上させることができる。又、レート管理部25が換算レートを変動させることにより、ゲームシステム1にマネーゲーム的な要素を付加することができる。レート管理部25は、換算レートを間隔をおいて変動させる。その間隔は、一日、半日、数時間、数分等、特に限定されないが、換算レートを変動させる間隔が短いほど、ユーザがこまめに換算レートを確認しようとし、端末装置7の為替相場ページへのアクセス頻度を更に高めることができる。又、換算レートを変動させる間隔は一定間隔でもよく、ランダムな間隔でもよい。又、レート管理部25は、換算レートを、普段の10倍、100倍といったように高めに設定するボーナスタイムやボーナスデーを設けてもよい。これによれば、ユーザがボーナスタイムやボーナスデーをねらって、こまめに換算レートを確認しようとし、端末装置7の為替相場ページへのアクセス頻度を更に高めることができる。

【0030】又、換算レートは、ゲーム毎に差を設けてもよく、同一の換算レートとしてもよい。レート管理部25は、ゲーム毎に換算レートに差を設ける場合、ゲーム結果報告部37から各ゲームサイトへの端末装置6の総アクセス回数を取得し、ゲームへのアクセス頻度を基に、換算レートを定めてもよい。レート管理部25は、アクセス頻度の低いゲームサイトの換算レートを高めに設定し、アクセス頻度の高いゲームサイトの換算レートを低めに設定する。これによれば、ユーザが換算レートの高いゲームを行い、高い所得を得ようとするため、ア

クセス頻度の低いゲームサイトへのユーザのアクセスを促すことができる。

【0031】又、レート管理部25は、ゲーム結果報告部37から、各ゲームサイトへアクセスする会員の会員IDとその会員のアクセス回数とを対応付けた情報を取得し、各ゲームにアクセスする会員の傾向を調べて、それを基に換算レートを定めてもよい。レート管理部25は、あるゲームに決まった会員達ばかりがアクセスする傾向にあるゲームサイトの換算レートを高めに設定し、多くの会員がアクセスする傾向にあるゲームサイトの換算レートを低めに設定する。これによれば、ユーザが換算レートの高いゲームを行い、高い所得を得ようとするため、決まった会員達ばかりがアクセスする傾向にあるゲームサイトへのユーザのアクセスを促し、そのゲームの利用者層の拡大を図ることができる。本実施形態では、レート管理部25は、ゲーム毎に換算レートに差を設け、ゲーム名と、その換算レートを対応付けて保持する。又、レート管理部25は、一日に一回換算レートを変動させる。又、レート管理部25は、情報提供部22や換算部36に換算レートに関する情報を提供する。又、レート管理部25はゲームサーバ3に設けてもよい。

【0032】会員データベース管理部26は、会員データベース21を管理する。具体的には、会員データベース管理部26は、ゲームを実施した会員の会員IDと対応付けられたゲームを実施した年月日、その年月日に実施したゲームの結果、その年月日に実施したゲームで獲得した所得金額等のゲーム結果情報を、会員がゲームを実施する毎に、ゲーム結果報告部37から取得して、会員データベース21のその会員IDのレコードに格納する。尚、本実施形態では、会員がそのゲームで獲得したポイントは、換算部36で換算され、複数のゲームで利用可能な共通単位によるポイントに換算された所得金額として、ゲーム結果報告部37から提供されるが、会員データベース管理部26が、会員がそのゲームで獲得したポイントを取得し、自ら共通単位によるポイントへの換算を行って、会員データベース21に格納してもよい。又、会員データベース管理部26は、ゲーム結果報告部27からデータを取得した際に、メール管理部29に、会員データベース21に保持されたメールアドレス、会員愛称、ゲーム結果、総所得額、特典の有無を提供する。

【0033】又、会員データベース管理部26は、ゲーム結果報告部37から取得した所得金額を基に、総所得額を算出し、会員データベース21のその会員のレコードに格納する。即ち、各ゲームで会員が獲得したポイントの合計ポイントを、共通単位で算出し、会員データベース21に格納する。会員データベース管理部26は、ゲーム結果報告部37から提供されたゲームで獲得した所得金額を、その会員の総所得額の項目にすでに格納さ

れている金額に加算し、総所得額を算出する。又、会員データベース管理部26は、会員の総所得額の順位を決定し、会員データベース21に格納する。会員データベース管理部26は、算出した総所得額と、その他の会員の順位とを比較し、その会員の総所得額の順位を決定する。会員データベース管理部26は、決定したその会員の順位に従って、順位が変動する会員についてはその順位を変更する。例えば、その会員より下位の順位の会員については、順位が一つずつ繰り下がる。

【0034】又、会員データベース管理部26は、特典サーバ4が提供する特典を決定した際に、特典管理部41から会員IDと対応付けられた特典の有無に関する情報を取得し、会員データベース21のその会員IDのレコードに格納する。又、会員データベース管理部26は、会員登録が行われると、会員データベース21に保持された会員ID、パスワードを特典管理部41に提供し、預金総額の更新が行われると、預金総額を特典管理部41に提供する。又、会員データベース管理部26は、特典管理部41からの要求に応じて、会員データベース21に保持された総所得額、預金総額、順位に関するデータを提供する。会員データベース管理部26は、預金管理部28から、会員IDと対応付けられた預金総額を取得し、その預金総額を取得した年月日を預金総額を更新した年月日として、取得した預金総額と共に、会員データベース21の各会員IDのレコードに格納する。又、会員データベース管理部26は、会員登録が行われると、会員データベース21に保持された会員ID、パスワードを預金管理部28に提供し、所得金額を獲得したり、ゲームの中や特典交換所で所得金額を利用すると、会員データベース21に保持された所得金額に関するデータを預金管理部28に提供する。

【0035】又、会員データベース管理部26は、会員データベース21に保持された総所得額、即ち、共通単位による合計ポイントの会員による利用を管理する。ここで、共通単位による合計ポイントは、ゲームサーバ3が提供するゲームの中で利用したり、管理サーバ2が提供するポータルサイトや、管理サーバ2が構築する仮想の銀行、特典サーバ4が構築する仮想の特典交換所等で利用でき、ゲームシステム1が提供するサービスの中で利用することができる。本実施形態では、所得金額は、ゲームサーバ3が提供するゲームの中と、特典サーバ4が構築する特典交換所で利用できる。

【0036】具体的には、会員データベース管理部26は、会員データベース21に保持された総所得額の会員による利用を次のように管理する。まず、ゲーム提供部32が提供するゲームの中で、会員が総所得額の中から所得金額を利用する場合について説明する。ここで、ゲーム提供部32が、対戦ゲームAを会員に提供しており、対戦ゲームAの中で会員が対戦用アイテムを購入する場合を例にとって、所得金額の利用について説明す

る。本実施形態では、会員が所得金額を利用する経路は2つのパターンがある。まず、第一のパターンについて説明する。ゲーム提供部32が会員データベース管理部26に、その会員の総所得額について問い合わせる。ゲーム提供部32は、会員が対戦ゲームAのゲームサイトにログインした際や、対戦ゲームAの中で会員が対戦用アイテムを購入しようとした際に、問い合わせをすることができる。会員データベース管理部26は、会員データベース21から、問い合わせのあった会員の総所得額に関するデータを取得し、ゲーム提供部32に提供する。ゲーム提供部32は、その問い合わせ結果を基に、会員に総所得額を提示したり、会員の総所得額は対戦用アイテムを購入するためには不足している旨又は購入可能な旨を通知する。

【0037】図10は、対戦用アイテムを購入する際のゲームページを説明する説明図である。例えば、ゲーム提供部32は、会員が対戦ゲームAのゲームサイトにログインした際に、会員データベース管理部26に上述の問い合わせを行って、その問い合わせ結果を基に、図10(a)に示すように、ゲームページの上部に会員の総所得額を常に表示する。そして、ゲーム提供部32は、会員がゲームの中で対戦用アイテムの購入を要求した際に、図10(a)に示すような会員の総所得額と、対戦用アイテムの種類とその値段、会員が選択した対戦用アイテムが分かるように選択している対戦用アイテムを囲む枠と、購入ボタンと、購入中止ボタンと、対戦用アイテムを選択し、購入する場合は購入ボタンを、購入しない場合には購入中止ボタンを押下するよう指示する指示文とから構成されるゲームページを端末装置7に送信する。

【0038】又、ゲーム提供部32は、会員がゲームの中で対戦用アイテムの購入を要求した際に、図10

(b)に示すような、対戦用アイテムの種類とその値段、会員が選択した対戦用アイテムが分かるように選択している対戦用アイテムを囲む枠と、問い合わせボタンと、対戦用アイテムを選択し、問い合わせボタンを押下するよう指示する指示文とから構成されるゲームページを端末装置7に送信してもよい。この場合、ユーザが対戦用アイテムを選択し、問い合わせボタンを押下すると、端末装置7から選択した対戦用アイテムの種類がゲーム提供部32に送信される。ゲーム提供部32は、上述の問い合わせを行って、その問い合わせ結果を基に、会員の総所得額で対戦用アイテムを購入できるか判断する。ゲーム提供部32は、その対戦用アイテムを購入可能な場合には、図10(c)に示すような購入ボタンと、購入中止ボタンと、その対戦用アイテムを購入可能であり、購入する場合は購入ボタンを、購入しない場合には購入中止ボタンを押下するよう指示する指示文とから構成されるゲームページを送信する。

【0039】一方、ゲーム提供部32は、総所得額が不

足しており、その対戦用アイテムを購入できない場合には、図10(d)に示すような戻るボタンと、購入中止ボタンと、総所得額が不足しており、その対戦用アイテムを購入できないため、もう一度他の対戦用アイテムについて問い合わせをする場合は戻るボタンを、対戦用アイテムの購入を中止する場合には購入中止ボタンを押下するよう指示する指示文とから構成されるゲームページを送信する。尚、ユーザが戻るボタンを押下すると、図10(b)に示す購入画面に戻り、会員は再度対戦用アイテムの選択を行うことができる。

【0040】そして、会員がゲーム提供部32に提示された情報を基に、所得金額を利用すると、即ち、ユーザが購入ボタンを押下して対戦用アイテムを購入すると、ゲーム提供部32から会員データベース管理部26に会員がゲームの中で利用した金額(対戦用アイテムの値段)が提供される。そして、会員データベース管理部26は、その利用した金額を、その会員のレコードの総所得額から減算して、その結果を総所得額に格納する。又、会員データベース管理部26は、その利用した金額を、預金管理部28に提供する。尚、図10(a)に示すように、ゲームページの上部に会員の総所得額を常に表示する場合、ゲーム提供部32は、画面上部の総所得額から利用した金額を減算してその結果を表示する。

【0041】次に、第二のパターンについて説明する。会員は、対戦ゲームA開始前に、或いは、対戦ゲームを実施中に銀行ページで、預金総額からいくらかの金額を引き出し、端末装置7に所得金額を移して、端末装置7に所得金額を保持させる。以下、端末装置7に移された所得金額を所持金と呼ぶことにする。そして、対戦ゲームAの中で会員が対戦用アイテムを購入しようとした際に、ユーザは端末装置7からその所持金をゲーム提供部32に送信して、支払いを行い、対戦用アイテムを購入する。例えば、ゲーム提供部32は、図10(e)に示すように、対戦用アイテムの種類とその値段、会員が選択した対戦用アイテムが分かるように選択している対戦用アイテムを囲む枠と、所持金入力欄と、送信ボタンと、対戦用アイテムを選択し、所持金入力欄に送信する所持金の金額(対戦用アイテムの値段)を入力して、送信ボタンを押下するよう指示する指示文とから構成されるゲームページを送信する。ユーザが、対戦用アイテムを選択し、所持金を入力し、送信ボタンを押下して支払いを行うと、端末装置7から選択した対戦用アイテムの種類と、支払われた所持金がゲーム提供部32に送信される。そして、ゲーム提供部32から会員データベース管理部26に会員がゲームの中で支払った所持金、即ち、利用した所得金額が提供される。そして、会員データベース管理部26は、その利用した所得金額をその会員のレコードの総所得額から減算して、その結果を総所得額に格納する。

【0042】尚、ここでは、対戦ゲームAの中で、対戦

用アイテムを購入する場合を例にとって所得金額の利用を説明したが、所得金額をどのように利用できるかはゲームの内容に応じて、ゲーム毎に設定される。例えば、戦闘ゲームにおいて、所得金額を利用して戦闘機を購入し、残りの戦闘機数を増やしたり、ゲーム開始時に戦闘機を選択する際、所得金額を利用してレベルの高い戦闘機と交換したり、冒険ゲームにおいて、宝物を探して集めないと次のステージに進めない場合に、所得金額を利用してその宝物を購入したり、パチンコゲームにおいて、所得金額を利用してパチンコ玉を購入したり、競馬ゲームにおいて、所得金額を利用して馬券を購入したりできる。

【0043】同様に、特典サーバ4が構築する特典交換所で、会員が所得金額を利用した場合、即ち、所得金額と特典を交換し、特典の提供を受けた場合には、特典管理部41から会員データベース管理部26に、会員が特典交換により利用した所得金額が提供される。そして、会員データベース管理部26は、その利用した所得金額をその会員のレコードの総所得額から減算して、その結果を総所得額に格納する。

【0044】銀行預金データベース27は、会員の所得金額の振込や引出に関するデータを保持する。預金管理部28は、会員からの所得金額の振込や引出を受け付け、所得金額の預金や支払いの処理を行う。銀行預金データベース27と、預金管理部28は、ポータルサイトページ内の仮想の銀行を構築する。図11は、銀行預金データベース27を説明する説明図である。図11に示すように、銀行預金データベース27は、会員IDと、パスワードと、振込金額と、引出金額と、預金総額の項目からなる複数のレコードで構成される。預金管理部28は、会員登録が行われると、会員IDと、パスワードを会員データベース管理部26から取得し、銀行預金データベース27に格納する。

【0045】預金管理部28は、会員がゲームを実施して所得金額を獲得した際に、会員データベース管理部26から所得金額を取得し、それを振込金額の項目に格納し、振込金額を預金総額の項目に格納されている預金総額に加算し、加算した結果を預金総額の項目に格納する。そのため、預金総額が引き出されない間は、預金総額と総所得額とは一致する。又、預金管理部28は、会員がゲームの中で総所得額を利用した際に、所持金を支払って総所得額を利用した場合を除き、会員データベース管理部26から利用した金額を取得する。そして、それを引出金額の項目に格納し、引出金額を預金総額の項目に格納されている預金総額から減算し、減算した結果を預金総額の項目に格納する。又、預金管理部28は、預金総額のデータを更新した際には、銀行預金データベース27から会員IDと対応付けて預金総額を取得し、会員データベース管理部26に提供する。

【0046】又、預金管理部28は、端末装置7から仮

想の銀行へアクセスしたい旨の要求を受けると、銀行ページを端末装置7に送信する。具体的には、ユーザがポータルサイトページの銀行22fを選択したり、会員がゲームを実施中に銀行へ行く場合等がある。図12は、銀行ページを説明する説明図である。図12に示すように、銀行ページは、会員IDとパスワードの入力欄と、預金照会ボタンと、振込ボタンと、引出ボタンと、会員IDとパスワードの入力を行って、預金照会、振込、引出のいずれのサービスかを選択し、そのボタンを押下するよう指示する指示文とから構成される。ユーザが端末装置7に表示された銀行ページの指示文に従って、サービスを望むボタンを押下することにより、預金管理部28にデータが送信される。

【0047】ユーザが預金照会を選択すると、預金管理部28は、銀行預金データベース27からその時点での預金総額を取得し、それを基に照会ページを作成して、端末装置7に送信する。図13は、照会ページを説明する説明図である。図13に示すように、照会ページは、会員の預金総額を表示するものである。預金管理部28は、例えば、CGIやSSI、ASP等を利用して、取得した預金総額を基に照会ページを作成して、端末装置7に送信することができる。このように、銀行預金データベース27と預金管理部28によれば、ユーザは、登録した会員の預金総額を銀行ページへアクセスすることにより、いつでも参照することができる。

【0048】ユーザが振込を選択すると、預金管理部28は、振込ページを端末装置7に送信する。図14は、振込ページを説明する説明図である。図14に示すように、振込ページは、振込金額の入力欄と、送信ボタンと、振込金額を入力し、送信ボタンを押下するよう指示する指示文とから構成される。ユーザが、端末装置7に保持させている所持金から振込をする金額を入力し、送信ボタンを押下すると、端末装置7から預金管理部28へ所持金が送信され、所持金が預金管理部28に移る。預金管理部28は、受信した所持金の金額を、銀行預金データベース27の振込金額の項目に格納し、その振込金額を預金総額の項目に格納されている預金総額に加算し、加算した結果を預金総額の項目に格納する。

【0049】ユーザが引出を選択すると、預金管理部28は、引出ページを端末装置7に送信する。図15は、引出ページを説明する説明図である。図15に示すように、引出ページは、引出金額の入力欄と、送信ボタンと、引出金額を入力し、送信ボタンを押下するよう指示する指示文とから構成される。ユーザが引出金額を入力し、送信ボタンを押下すると、端末装置7から預金管理部28へデータが送信される。預金管理部28は、受信した引出金額を、銀行預金データベース27の引出金額の項目に格納し、その引出金額を預金総額の項目に格納されている預金総額から減算し、減算した結果を預金総額の項目に格納する。そして、預金管理部28は端末装

置 7 に引き出した所得金額を送信し、所得金額を端末装置 7 に移して支払を行う。端末装置 7 は、送信された所得金額を受信し、所持金として保持する。

【0050】預金管理部 28 は、振込や引出の完了後、端末装置 7 に完了ページを送信する。図 16 は、完了ページを説明する説明図である。図 16 に示すように、完了ページは、振込後又は引出後の預金総額を表示するものである。このように預金管理部 28 が預金総額から所得金額 (cuma) を支払うことにより、会員は所得金額を引き出し、所持金として端末装置 7 に保持して、ゲームの中や特典交換所で利用することができる。又、銀行預金データベース 27 と、預金管理部 28 によって、ポータルサイトページ内の仮想の銀行を構築することにより、ゲームシステム 1 にマネーゲーム的な要素を付加することができる。

【0051】メール管理部 29 は、端末装置 7 にメールとして送信する情報を管理する。メール管理部 29 は、メールサーバ 6 にメールとして送信する情報と会員のメールアドレスを提供する。メールサーバ 6 は、メール管理部 29 からメールとして送信する情報とメールアドレスを取得すると、会員登録を行った端末装置 7 にメールを送信する。端末装置 7 にメールとして送信する情報には、ゲームサーバ 3 が提供するゲームに関連するニュース、ゲームの新製品情報の他、その他の広告情報と、ゲーム結果情報等がある。ユーザがポータルサイトページにアクセスすることを促すために、ゲームサーバ 3 が提供するゲームに関連するニュース、ゲームの新製品情報の他、その他の広告情報は、定期的に端末装置 7 に送信することが好ましい。

【0052】ゲーム結果情報は、ゲーム終了後に送信される。メール管理部 29 は、ゲーム終了後に、会員データベース管理部 26 から、会員データベース 21 に保持されたメールアドレス、会員愛称、ゲーム結果、総所得額、特典の有無を取得する。そして、それらの情報を基にメール管理部 29 は、ゲーム結果情報を提供するためのゲーム結果メールを作成し、メールサーバ 6 に提供する。図 17 は、ゲーム結果メールを説明する説明図である。図 17 に示すように、ゲーム結果メールは、対戦ゲームを行った会員愛称と、その対戦結果、その会員がその対戦により獲得した所得金額、特典がある旨が表示される。尚、ゲーム結果メールには特典交換所ページへのリンクが埋め込まれており、ユーザは、受信したゲーム結果メールから特典交換所ページへアクセスすることができる。

【0053】課金部 30 は、ユーザがゲームシステム 1 を利用することにより発生するゲーム参加料を、端末装置 7 のユーザに課金する。課金部 30 は、ゲーム参加料を、端末装置 7 の使用料金や通信料金に加算して、課金することができる。その際、課金部 30 は、会員データベース 21 に保持された電話番号等を取得し、ユーザの

端末装置 7 の使用料金や通信料金に加算する。課金部 30 は、特典提供部 43 から提供される交換情報を基に、ゲーム参加料を決定し、課金する。特典提供部 43 から課金部 30 に提供される交換情報は、会員の所得金額のゲーム参加料充当金との交換に関する情報をいい、具体的には、交換を行った会員の会員 ID や、会員が交換して獲得したゲーム参加料充当金の金額等がある。ゲーム参加料充当金は、課金部 30 によって課金されるゲーム参加料の支払いに充てることができるもので、ゲーム参加料充当金の金額だけ、ユーザはゲーム参加料の支払いを免除される。

【0054】課金部 30 は、まず、交換情報を考慮しないゲーム参加料 (以下「暫定参加料」という) を算出する。暫定参加料は会員 ID 一つ当たり月に月額固定料金としてもよく、ユーザが利用したデータ量や通信時間に応じた料金を会員毎に算出したものとしてもよく、その決定方法は特に限定されない。次に、課金部 30 は、特典提供部 43 から取得した会員 ID と、ゲーム参加料充当金を基に、その会員 ID の会員の暫定参加料からゲーム参加料充当金を減算して、最終的なゲーム参加料を決定し、課金する。尚、暫定参加料からゲーム参加料充当金を減算してもなお、ゲーム参加料充当金が残っている会員については、課金部 30 は、その残額を次にゲーム参加料を課金する際に繰り越して、ゲーム参加料を決定してもよい。又、特典提供部 43 から課金部 30 に交換情報が提供されない会員については、暫定参加料がそのままゲーム参加料となる。

【0055】認証部 31 は、会員のゲームサイトへのログインの許可を行う。認証部 31 は、端末装置 7 からゲームサイトへアクセスしたい旨の要求を受けると、そのゲームサイトへログインするための認証ページを端末装置 7 に送信する。具体的には、ユーザがポータルサイトページの対戦ゲームサイト表示 22a を選択したり、直接ゲームサイトへアクセスしてきた場合である。図 18 は、本発明の実施の形態に係る認証ページを説明する説明図である。図 18 に示すように、認証ページは、会員 ID と、パスワードといった会員の認証に必要な事項の入力欄と、送信ボタンと、登録ボタンと、ユーザにデータの入力、送信ボタンの押下を指示する指示文と、会員登録を行っていないユーザは、会員登録を行うよう指示する指示文とから構成される。ユーザが端末装置 7 に表示された認証ページの指示文に従って、ログインしたい会員の会員 ID とパスワードを入力し送信ボタンを押下することにより、認証部 31 へデータが送信される。

【0056】認証部 31 は、送信されたデータを受信することにより、ユーザから必要事項を取得する。認証部 31 は、会員データベース管理部 26 を介して、取得したデータと会員データベース 21 に保持されたデータを照合し、同一のデータの有無を確認する。認証部 31 は、同一のデータがある場合には、ユーザにその会員と

してのゲームサイトへのログインを許可し、ゲーム提供部 32 にその会員の会員 ID を提供する。ゲーム提供部 32 は、会員 ID を取得すると、会員がログインを希望したゲームサイトのゲームページをユーザの端末装置 7 に送信する。尚、会員は、複数あるゲームサイトの一つについてログインの許可を受ければ、他のゲームサイトへは認証を行うことなくログインできる。一方、認証部 31 は、同一のデータがない場合には、その会員に会員 ID とパスワードに誤りがあるため、正しい会員 ID とパスワードを再入力するよう指示する指示文を送信する。又、ユーザが会員登録を行っていない場合に、ユーザが登録ボタンを押下すると、登録部 24 へ登録の要求を送信できる。そして、登録部 24 が登録ページを端末装置 7 に送信する。

【0057】ゲーム提供部 32 は、複数のゲームをネットワーク 8 を介して端末装置 7 に提供する。ゲーム提供部 32 が提供するゲームは、ポイントを付与するもので、ゲームの中で共通単位によるポイント、即ち、所得金額を利用することができるゲームであればどんなものでもよい。ゲームのジャンルも特に限定されず、例えば、戦闘ゲーム、冒険ゲーム、パチンコゲーム、競馬ゲーム、麻雀ゲーム、ブロック等を組み立てていくゲーム、アイテムを集めていくゲーム等がある。又、会員が一人で楽しむゲームでもよく、複数の会員と対戦する対戦型のゲームでもよい。又、ゲームが付与するポイントは、例えば、ゲームの結果や、会員によるゲーム中の行為等に応じて付与される。ゲーム提供部 32 は、認証部 31 によりゲームサイトへのログインを許可された会員の端末装置 7 に、会員がログインを希望したゲームサイトのゲームページを送信する。ゲーム提供部 32 は、対戦ゲーム A データベース 33、対戦ゲーム B データベース 34、対戦ゲーム C データベース 35 から、会員がログインを希望したゲームページを取得し、端末装置 7 に送信する。ゲーム提供部 32 は、複数の会員が対戦する対戦ゲームの場合、複数の端末装置 7 に同時にゲームページを送信し、ネットワーク 8 を介して複数の端末装置 7 を制御する。

【0058】又、ゲーム提供部 32 は、上述したように、会員データベース管理部 26 にその会員の所得金額について問い合わせる。そして、ゲーム提供部 32 は、会員データベース 21 からその問い合わせ結果、即ち、会員の総所得額に関するデータを取得し、その問い合わせ結果を基に、会員に総所得額を提示したり、会員の総所得額ではゲーム中の対戦用アイテムを購入するために不足している旨や購入可能な旨を通知する。又、ゲーム提供部 32 は、会員データベース管理部 26 に会員がゲームの中で利用した所得金額を提供する。又、ゲーム提供部 32 は、端末装置 7 から所持金を受信し、対戦用アイテム等を会員に販売する。そして、ゲーム提供部 32 は、会員データベース管理部 26 に会員がゲームの中で

支払った所持金、即ち、利用した所得金額を提供する。

【0059】又、ゲーム提供部 32 は、ゲーム終了時に、会員がそのゲームで獲得したポイント、そのゲームの勝敗やそのゲームの順位等の結果を表示したゲーム結果ページを端末装置 7 に送信する。次に、ゲーム提供部 32 は、会員がゲームで獲得したポイントをゲームの種類と共に換算部 36 に提供し、共通単位である通貨 *cuma* による所得金額に換算してもらう。そして、ゲーム提供部 32 は、換算部 36 から換算結果である所得金額と換算レートを取得し、ゲームを実施した会員の会員 ID、ゲームを実施した年月日、そのゲームの勝敗やそのゲームの順位等の結果、会員がそのゲームで獲得したポイント、換算レート、所得金額、会員のそのゲームへのアクセス回数等のゲーム結果情報を、対戦ゲーム A データベース 33、対戦ゲーム B データベース 34、対戦ゲーム C データベース 35 に格納する。

【0060】対戦ゲーム A データベース 33、対戦ゲーム B データベース 34、対戦ゲーム C データベース 35 は、それぞれ、対戦ゲーム A、対戦ゲーム B、対戦ゲーム C のゲームページ等のゲーム自体と、会員のゲーム結果情報を保持する。図 19 は、対戦ゲーム A データベース 33 を説明する説明図である。尚、対戦ゲーム A データベース 33 には、上述のように、対戦ゲーム A 自体も保持されているが、図 19 においては図示を省略し、ゲーム結果情報のみを図示する。又、対戦ゲーム B データベース 34、対戦ゲーム C データベース 35 も、対戦ゲーム A データベースと同様に構成されているため、ここでは説明を省略する。対戦ゲーム A データベース 33 は、会員 ID、ゲームを実施した年月日、そのゲームの勝敗やそのゲームの順位等の結果、会員がそのゲームで獲得したポイント、換算レート、所得金額、会員のそのゲームへのアクセス回数の項目からなるレコードから構成される。各ゲームのゲーム結果情報は、ゲームが終了すると、ゲーム提供部 32 によって、対戦ゲーム A データベース 33、対戦ゲーム B データベース 34、対戦ゲーム C データベース 35 にそれぞれ格納される。ここで、アクセス回数は、アクセス回数の項目に格納されている回数に 1 を加算した結果が格納される。

【0061】換算部 36 は、各ゲームで会員が獲得したポイントを共通単位によるポイントに換算する。換算部 36 は、ゲームが終了すると、ゲーム提供部 32 から、会員がゲームで獲得したポイントとそのゲームの種類を取得する。換算部 36 は、取得した種類のゲームの換算レートを、レート管理部 25 から取得する。そして、換算部 36 は、取得したポイントと、換算レートを乗じることによって、各ゲームで会員が獲得したポイントを共通単位 *cuma* による所得金額に換算する。例えば、換算部 36 が、ゲームの種類は「対戦ゲーム A」、獲得したポイントは「30 点」という情報を、ゲーム提供部 32 から取得した場合について説明する。換算部 36 は、

換算レートとして、対戦ゲームAの換算レート「10cuma/1点」をレート管理部25から取得し、「30点」と「10cuma/1点」を乗じて、所得金額「300cuma」を算出する。換算部36は、算出した所得金額と、換算に利用した換算レートを換算結果として、ゲーム提供部32に提供する。

【0062】このような換算部36によれば、複数のゲームが付与するポイントの単位「点」と、共通単位「cuma」のように、両者の単位が異なる場合でも、会員データベース管理部26は、換算部36が、会員が各ゲームで獲得したポイントを、共通単位に換算したポイント、即ち、所得金額を用いて総所得額を算出できる。特に、対戦ゲームA、B、Cが付与するポイントの単位が異なる場合には、会員データベース管理部26は、換算部36に、会員が各ゲームで獲得したポイントを共通単位による所得金額に換算してもらい、その換算結果を用いて総所得額を算出できるため有効である。尚、換算部36は、管理サーバ2に設けてもよい。

【0063】ゲーム結果報告部37は、会員データベース管理部26にゲームの結果を報告する。ゲーム結果報告部37は、会員がゲームを実施する毎に、対戦ゲームAデータベース33、対戦ゲームBデータベース34、対戦ゲームCデータベース35のうち、会員が実施したゲームのデータベースから、ゲームを実施した会員のIDと、ゲームを実施した年月日、その年月日に実施したゲームの結果、その年月日に実施したゲームで獲得した所得金額等のゲーム結果情報を取得する。そして、ゲーム結果報告部37は、取得したゲーム結果情報を、会員IDと対応付けて会員データベース管理部26に提供する。

【0064】又、ゲーム結果報告部37は、レート管理部25に各ゲームサイトへの総アクセス回数を提供する。ゲーム結果報告部37は、対戦ゲームAデータベース33、対戦ゲームBデータベース34、対戦ゲームCデータベース35ごとに、全会員のアクセス回数を取得し、各ゲームサイト毎に合計することにより、各ゲームサイトへの総アクセス回数を算出し、レート管理部25に提供する。又、ゲーム結果報告部37は、レート管理部25に各ゲームサイトへアクセスする各会員の会員IDとその会員のアクセス回数とを対応付けた情報を提供する。ゲーム結果報告部37は、対戦ゲームAデータベース33、対戦ゲームBデータベース34、対戦ゲームCデータベース35ごとに、各会員のアクセス回数をその会員の会員IDと対応付けて取得し、レート管理部25に提供する。

【0065】特典管理部41は、共通単位によるポイント、即ち、所得金額に応じて提供する特典を決定する。特典交換所データベース42は、総所得額や順位等の提供する特典を決定するために必要な事項や、会員IDや各会員の特典の有無、特典の内容、特典交換に必要な金

額（以下「特典交換金額」という）等の特典情報を保持する。図20は、交換所データベース42を説明する説明図である。図20に示すように、交換所データベース42は、会員ID、パスワード、総所得額、預金総額、順位、特典有無、特典内容、特典交換金額の項目からなるレコードから構成される。特典管理部41は、会員データベース管理部26から、会員登録が行われた際に、会員ID、パスワードを取得し、預金総額が更新される毎に、預金総額を取得し、特典交換所データベース42に格納する。又、特典管理部41は、特典交換所で、会員が所得金額を利用した場合、即ち、所得金額と特典を交換し、特典の提供を受けた場合には、会員データベース管理部26に、会員が特典交換により利用した所得金額を提供する。

【0066】特典は、携帯電話の待ち受け画面やパーソナルコンピュータの画面、携帯電話の着信音楽、数分間のアニメーションやドラマ、ドキュメンタリー番組等のストリーミング方式の映像、ゲームソフトのダウンロードやバージョンアップ等がある。特典の内容は特に限定されないが、端末装置7にネットワーク8を介して提供できるものが好ましい。又、特典は、サービス料を支払えば入手できたり、テレビやインターネット等を通じてだれでも見ることが出来るものではなく、他では入手したり、見ることができないオリジナルのものにすることにより、ゲームシステム1の利用率を向上させることができるため、好ましい。又、上述したゲーム参加料の支払いに充てることができるゲーム参加料充当金を特典とすることができる。

【0067】共通単位による合計ポイント、即ち、総所得額に応じて特典を決定する方法には、所得金額が1000cumaで、特製待ち受け画面と交換できる、所得金額2000cumaで、着信音楽と交換できるといったように、その会員の総所得額の範囲内で、所得金額自体に応じて特典を決定する方法や、全会員の総所得額の上位10人に特典を提供する、総所得額の1位にゲームソフトのダウンロードを、2位にゲーム参加料充当金をとといったような総所得額を基に付与した順位に応じて特典を決定する方法等がある。

【0068】本実施形態では、特典管理部41は一日に一回、会員データベース管理部26に対して、会員データベース21に保持された総所得額、順位を会員IDと対応付けた情報の提供を要求し、それらのデータを会員データベース管理部26から取得する。そして、特典管理部41は、そのデータを取得した時点での総所得額の順位を基に、提供する特典を決定する。特典管理部41は、上位1位から10位の会員には所定の特典を提供し、11位以下の会員には特典は提供しないといったように、各会員の特典の有無を決定する。又、特典管理部41は、上位1位から10位の会員については、1位にはゲームソフトのダウンロードを、2位にはゲーム参加

料充当金をといったように、提供する特典の内容を決定する。特典管理部 41 は、各会員について、会員データベース管理部 26 から取得した総所得額、順位、決定した特典の有無、特典の内容、その特典の特典交換金額を、特典交換所データベース 42 のそれぞれの会員 ID のレコードに格納する。又、特典管理部 41 は、会員データベース管理部 26 に、会員 ID と対応付けられた特典の有無に関する情報を提供する。

【0069】尚、所得金額が 1000cuma で、特製待ち受け画面と交換できる、所得金額 2000cuma で、着信音楽と交換できるといったような所得金額自体に
10 応じて特典を決定する方法の場合、特典管理部 41 は、会員データベース管理部 26 から、会員データベース 21 に保持された総所得額が、会員の所得金額の獲得や所得金額の利用によって更新される毎に、会員 ID と対応付けた総所得額を取得する。そして、特典管理部 41 は、総所得額が更新される毎に、その会員の総所得額の範囲内で交換可能な特典があるか否かを判断し、各会員の特典の有無を決定する。又、特典管理部 41 は、その会員の総所得額の範囲内で交換可能な特典全てを、提供
20 可能な特典の内容として決定する。そして、特典管理部 41 は、同様にして、会員データベース管理部 26 から取得した総所得額、決定した特典の有無、特典の内容、特典毎の特典交換金額を、特典交換所データベース 42 に格納する。

【0070】特典提供部 43 は、共通単位によるポイント数、即ち、所得金額に応じた特典を会員に提供する。特典データベース 44 は、上述したような携帯電話の待ち受け画面やパーソナルコンピュータの画面、携帯電話の着信音楽、ストリーミング方式の映像、ゲームソフト
30 等の特典を保持する。特典提供部 43 は、特典管理部 41 が決定した特典の内容に従って、特典データベース 44 から特典を取得し、取得した特典を会員に提供する。又、特典提供部 43 は、ゲーム参加料充当金のように、端末装置 7 に実際にデータを提供するのではなく、サービスを提供することもできる。このようにして、特典管理部 41 と、特典交換所データベース 42 と、特典提供
40 部 43 と、特典データベース 44 とから構成される特典サーバ 4 は、ポータルサイトページ内の仮想の特典交換所を形成する。又、特典データベース 44 は、携帯電話の着信音楽の一部や、映像の一部、映像やゲームソフトの内容の説明等、ユーザに特典の内容を紹介するための紹介情報を保持する。そして、特典提供部 43 はその紹介情報を特典データベース 44 から取得して端末装置 7 に提供する。これによれば、ユーザは特典の内容を知って、交換するか否かを判断できるため好ましい。

【0071】特典提供部 43 は、端末装置 7 から仮想の特典交換所へアクセスしたい旨の要求を受けると、特典交換所ページを端末装置 7 に送信する。具体的には、ユーザがポータルサイトページの特典交換所 22e を選択
50

したり、ユーザが受信したゲーム結果メールに埋め込まれている特典交換所ページへのリンク先を指定した場合等がある。図 21 は、本発明の実施の形態に係る特典交換所ページを説明する説明図である。図 21 に示すように、特典交換所ページは、会員 ID と、パスワードといった会員の認証に必要な事項の入力欄と、送信ボタンと、ユーザにデータの入力、送信ボタンの押下を指示する指示文とから構成される。ユーザが端末装置 7 に表示された特典交換所ページの指示文に従って、特典の交換を行いたい会員の会員 ID とパスワードを入力し送信ボタンを押下することにより、特典提供部 43 にデータが送信される。

【0072】特典提供部 43 は、送信されたデータを受信することにより、ユーザから必要事項を取得する。特典提供部 43 は、取得したデータと、交換所データベース 42 に保持されたデータを照合し、同一のデータの有無を確認する。特典提供部 43 は、同一のデータがある場合には、ユーザはその会員であると認証し、その会員に関する特典情報や順位等を、特典交換所データベース 42 から取得する。そして、端末装置 7 に特典の交換について問い合わせる交換ページを送信する。一方、特典提供部 43 は、同一のデータがない場合には、その会員に会員 ID とパスワードに誤りがあるため、正しい会員 ID とパスワードを再入力するよう指示する指示文を送信する。

【0073】例えば、特典提供部 43 は、会員 ID が 1234 の会員がアクセスしてきた場合、会員 ID が 1234 の特典情報と順位を、特典交換所データベース 42 から取得する。そして、特典提供部 43 は、取得した情報を基に交換ページを作成し、端末装置 7 に送信する。図 22 は、本発明の実施形態に係る交換ページを説明する説明図である。図 22 (a) に示すように、交換ページは、その会員の順位と、その会員に提供可能な特典の種類と、特典交換金額 (cuma) と、視聴ボタンと、交換ボタンと、交換中止ボタンと、視聴したい場合には視聴ボタンを押下し、交換する場合には交換ボタンを押下し、交換しない場合には交換中止ボタンを押下するよう指示する指示文とから構成される。特典提供部 43
40 は、例えば、CGI や SSI、ASP 等を利用して、取得した交換情報等を基に交換ページを作成して、端末装置 7 に送信することができる。

【0074】ユーザが端末装置 7 に表示された交換ページの指示文に従って、いずれかのボタンを押下することにより、特典提供部 43 にデータが送信される。ユーザが視聴ボタンを選択した場合は、特典提供部 43 は、特典データベース 44 から該当する紹介情報、即ち、着信音楽の一部を取得し、端末装置 7 に送信する。ユーザが交換ボタンを選択した場合は、特典提供部 43 は、特典データベース 44 から該当する特典、即ち、着信音楽を
50 取得し、端末装置 7 に送信する。そして、端末装置 7 が

特典を受信することにより、会員は、特典の提供を受けることができる。特典提供部 4 3 は、特典を会員に提供し、その会員に提供可能な特典がなくなると、特典交換所データベース 4 2 の特典の有無の項目を「無し」に変更する。又、特典提供部 4 3 は、会員が特典交換により利用した所得金額、即ち、提供した特典の特典交換金額を、特典管理部 4 1 に提供する。

【0075】尚、会員に提供する特典の特典交換金額が、その会員の預金総額より高い場合、その会員が端末装置 7 に、総所得額の一部を所持金として所持していることになる。そのため、この場合、特典提供部 4 3 は、会員に対して、特典交換金額と預金総額の差額、即ち、不足している金額を、所持金の中から送信するよう指示をする。そして、特典提供部 4 3 は、端末装置 7 から所持金を受信する。ユーザが交換中止ボタンを選択した場合は、情報提供部 2 2 からポータルサイトページが送信され、ユーザは、ポータルサイトへ戻る。

【0076】尚、所得金額が 1000cuma で、特製待ち受け画面と交換できる、所得金額 2000cuma で、着信音楽と交換できるといったような所得金額自体に応じて特典を決定する方法の場合、特典提供部 4 3 は、図 2 2 (b) に示すような交換ページを送信することができる。この場合の交換ページは、その会員に提供可能な複数の特典の種類と、そのチェック欄と、その特典交換金額 (cuma) と、概要ボタンと、送信ボタンと、交換中止ボタンと、交換したい特典を選択し、視聴したり、内容の説明を見たい場合には概要ボタンを押下し、交換する場合には交換ボタンを押下し、交換しない場合には交換中止ボタンを押下するよう指示する指示文とから構成される。ユーザが特典の種類を選択し、チェック欄にチェックを付与して、概要ボタンを押下した場合は、特典提供部 4 3 は、特典データベース 4 4 から該当する紹介情報、即ち、着信音楽の一部やゲームソフトの説明、映像の一部等を取得し、端末装置 7 に送信する。ユーザが特典の種類を選択し、チェック欄にチェックを付与して、交換ボタンを押下した場合は、特典提供部 4 3 は、特典データベース 4 4 から該当する特典、即ち、着信音楽や待ち受け画面、ゲームソフト等を取得し、端末装置 7 に送信する。

【0077】又、特典提供部 4 3 は、端末装置 7 に実際にデータを提供するのではなく、ゲーム参加料充当金を提供する場合は、次のようにして特典を提供する。特典提供部 4 3 は、図 2 2 (a) の交換ページにおいて会員への特典がゲーム参加料充当金であり、ユーザが交換ボタンを押下した場合や、図 2 2 (b) の交換ページにおいて会員がゲーム参加料充当金を選択し、送信ボタンを押下した場合、課金部 3 0 に上述した交換情報を提供する。即ち、特典提供部 4 3 は、会員の会員 ID と、会員へ提供するゲーム参加料充当金の金額を課金部 3 0 に提供する。そして、上述したように、課金部 3 0 が、その

会員 ID の会員の暫定参加料からゲーム参加料充当金を減算して、最終的なゲーム参加料を決定し、課金することにより、ユーザは、ゲーム参加料充当金を課金部 3 0 によって課金されるゲーム参加料の支払いに充てることができる。即ち、その会員のユーザは、ゲーム参加料充当金の金額だけ、ゲーム参加料の支払いを免除されるというサービスを特典として受けることができる。又、特典提供部 4 3 は、端末装置 7 に、次のゲーム参加料の徴収の際に、交換したゲーム参加料充当金を差し引いた額を請求する旨を送信する。このように特典サーバ 4 によれば、共通単位による合計ポイントに応じて特典を提供することができる。そのため、端末装置 7 のユーザは、多くのポイントを獲得して特典を得ようとする。よって、ユーザにゲームシステム 1 の利用を促し、ユーザが使用する端末装置 7 の利用率や、通信トラフィック量を向上させることができる。

【0078】尚、上述した各ページは、端末装置 7 で閲覧することができる形式で記述されており、その形式は特に限定されない。例えば、各ページは、HTML (Hyper Text Markup Language) 形式や XML (eXtensible Markup Language) 形式等のようウェブページを記述する言語による形式や、C-HTML (Compact HTML) 形式、HDML (Handheld Device Markup Language) 形式、MML (Mobile Markup Language) 形式等の携帯電話や携帯情報端末 (PDA) で表示するウェブページを記述する言語による形式等によって記述でき、文章、画像、リンク先を埋め込むことができる。

【0079】又、管理サーバ 2、ゲームサーバ 3、特典サーバ 4、ウェブサーバ 5 が、データや各ページを送信する形式も特に限定されない。例えば、HTML 形式等で記述されたデータを送受信するための通信プロトコルである HTTP (HyperText Transfer Protocol) 等に従って送信したり、FTP (File Transfer Protocol) 等に従って送信することができる。又、メールサーバ 6 は、電子メールの発信用プロトコルである SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) 等に従ってメールを送信することができる。

【0080】端末装置 7 は、管理サーバ 2、ゲームサーバ 3、特典サーバ 4、ウェブサーバ 5 やメールサーバ 6 と、ネットワーク 8 を介してデータのやり取りをする通信インターフェースと、各ページやデータを表示する表示手段と、データや指示等を入力する入力手段と、データや端末装置 7 を制御するプログラムを格納する記憶手段と、端末装置 7 を制御するプログラムを実行する制御部を備えれば、特に限定されない。端末装置 7 は、例えば、携帯電話、パーソナルコンピュータ、PDA 等を用

いることができる。ネットワーク 8 は、管理サーバ 2、ゲームサーバ 3、特典サーバ 4、ウェブサーバ 5、メールサーバ 6、端末装置 7 を接続できるものであればよく、例えば、加入電話網、携帯電話網、インターネット、ISDN、FTTH 網、CATV 網、パケット交換網、フレームリレー網、ATM 網等を用いることができる。

【0081】次に、ゲームシステム 1 を用いた会員登録方法、ゲーム提供方法及び会員が獲得したポイントを管理する管理方法について説明する。まず、ゲームシステム 1 を用いた会員登録方法について説明する。図 23 は、本発明の実施形態に係る会員登録方法の手順を示すフロー図である。まず、ユーザは、ポータルサイトへアクセスし、情報提供部 22 は、端末装置 7 に図 4 に示すポータルサイトページを送信する (S101)。次に、ユーザがポータルサイトページの登録 22g を選択し、登録部 24 は、端末装置 7 に図 7 に示す登録ページを送信する (S102)。ユーザは、登録ページの指示文に従い、ユーザ名と、そのふりがな、ゲームを行う会員の愛称と、そのふりがな、電話番号、メールアドレス、パスワードといった会員登録に必要な事項を入力し、送信ボタンを押下する。そして、登録部 24 はデータを受信する (S103)。登録部 24 は、取得したデータを基に図 8 に示す確認ページを作成し、端末装置 7 へ送信する (S104)。ユーザは、端末装置 7 に表示された確認ページの内容を確認し、送信ボタンを押下する。そして、登録部 24 は入力データが正しい旨を受信することにより、必要事項が正しいことを確認する (S105)。登録部 24 は、会員 ID を付与し、付与した会員 ID と取得した必要事項とを対応付けて、会員データベース 21 に格納する (S106)。最後に、登録部 24 は、図 9 に示す登録完了ページを端末装置 7 に送信し、ユーザに、登録された会員の会員 ID を通知する (S107)。

【0082】次に、ゲームシステム 1 を用いたゲーム提供方法及び会員が獲得したポイントを管理する管理方法について説明する。図 24 は、ゲーム提供方法及び管理方法の手順を示すフロー図である。即ち、図 24 は、ゲーム提供からポイント管理までの一連の手順を示すフロー図である。まず、ユーザは、ポータルサイトへアクセスし、情報提供部 22 は、端末装置 7 に図 4 に示すポータルサイトページを送信する (S201)。次に、ユーザは、ポータルサイトページの対戦ゲームサイト表示 22a から行いたいゲーム (ここでは、対戦ゲーム A とする) の対戦ゲームサイト表示 22a を選択し、認証部 31 は端末装置 7 に図 18 に示す認証ページを送信する (S202)。

【0083】ユーザが端末装置 7 に表示された認証ページの指示文に従って、ログインしたい会員の会員 ID とパスワードを入力し送信ボタンを押下することにより、

認証部 31 へデータが送信される。認証部 31 は、送信されたデータを受信し、会員データベース管理部 26 を介して、取得したデータと会員データベース 21 に保持されたデータを照合し、同一のデータの有無を確認して認証を行う。そして、ユーザにその会員としてのゲームサイトへのログインを許可し、ゲーム提供部 32 にその会員の会員 ID を提供する (S203)。ゲーム提供部 32 は、会員 ID を取得すると、対戦ゲーム A のゲームページをユーザの端末装置 7 に送信し、ユーザは会員として対戦ゲーム A にログインし (S204)、ユーザは会員としてゲームを開始する (S205)。

【0084】次に、会員がゲームの中で対戦用アイテムの購入を要求し、ゲーム提供部 32 は、図 10 (a) に示すような対戦用アイテムの購入を行うゲームページを端末装置 7 に送信する。尚、ゲーム提供部 32 は、会員が対戦ゲーム A にログインした際に、会員データベース管理部 26 に、その会員の総所得額について問い合わせをしておき、その問い合わせ結果を基に、図 10 (a) に示すように、ゲームページの上部に会員の総所得額を常に表示しておく。そして、ユーザが購入ボタンを押下して、会員が対戦用アイテムを購入し、所得金額を利用する (S206)。

【0085】ゲーム提供部 32 は、会員データベース管理部 26 に会員がゲームの中で利用した金額 (対戦用アイテムの値段) を提供する。そして、会員データベース管理部 26 は、その利用した金額を、その会員のレコードの総所得額から減算して、その結果を総所得額に格納し、利用した金額が会員データベース 21 に反映される (S207)。そして、ゲームが終了すると (S208)、ゲーム提供部 32 は、会員がゲームで獲得したポイントを対戦ゲーム A というゲームの種類と共に換算部 36 に提供し、換算部 36 は、レート管理部 25 から対戦ゲーム A の換算レートを取得する。そして、換算部 36 は、取得したポイントと、換算レートを乗じて、所得金額を算出し、対戦ゲーム A で会員が獲得したポイントを共通単位 *cuma* によるポイント、即ち、所得金額に換算する (S209)。ゲーム提供部 32 は、換算部 36 から所得金額と換算レートを取得し、ゲームを実施した会員の会員 ID、ゲームを実施した年月日、そのゲームの勝敗やそのゲームの順位等の結果、会員がそのゲームで獲得したポイント、換算レート、所得金額、会員のそのゲームへのアクセス回数等のゲーム結果情報を、対戦ゲーム A データベース 33 に格納する (S210)。

【0086】ゲーム結果報告部 37 は、対戦ゲーム A データベース 33 から、ゲームを実施した会員の ID と、ゲームを実施した年月日、その年月日に実施したゲームの結果、その年月日に実施したゲームで獲得した所得金額等のゲーム結果情報を取得し、会員 ID と対応付けて会員データベース管理部 26 に提供して報告する (S211)。会員データベース管理部 26 は、ゲーム結果報

告部 37 から提供されたゲームで獲得した所得金額を、その会員の総所得額の項目にすでに格納されている金額に、加算し、総所得額を算出する。又、会員データベース管理部 26 は、会員の総所得額の順位についても決定する (S.2.1.2)。会員データベース管理部 26 は、算出した総所得額と、決定した順位と、取得したゲーム結果情報を、その会員 ID のレコードに格納する (S.2.1.3)。そして、会員データベース管理部 26 は、メール管理部 29 に、会員データベース 21 に保持されたメールアドレス、会員愛称、ゲーム結果、総所得額、特典の有無を提供する。メール管理部 29 は、それらの情報を基に図 17 に示すゲーム結果メールを作成し、メールサーバ 6 に提供する。そして、メールサーバ 6 が端末装置 7 にゲーム結果メールを送信する (S.2.1.4)。そして、ユーザは、その会員として他のゲームを行いたい場合には、ステップ (S.2.0.4) に戻り、他のゲームサイトへアクセスして、ゲームを行うことができる。

【0087】本発明の実施の形態に係るゲームシステム 1 は、上記のように構成されており、ゲーム提供部 32 が、ポイントが付与する複数のゲームを、ネットワーク 8 を介して端末装置 7 に提供する。その提供された各ゲームにおいて会員が獲得したポイントを、換算部 36 が共通単位 (cuma) による所得金額に換算し、その所得金額を用いて、会員データベース管理部 26 が所得金額の合計である総所得額を算出する。その総所得額は、会員データベース 21 により会員ごとに保持され、会員データベース管理部 26 が、会員データベース 21 に保持された総所得額の会員による利用を管理する。

【0088】即ち、会員が各ゲームで獲得したポイントは、複数のゲームで利用可能な共通単位 (cuma) で合計され、総所得額として会員データベース 21 に保持される。そして、会員データベース管理部 26 が会員による総所得額の利用を管理することによって、会員は会員データベース 21 に保持された総所得額を、複数のゲームにおいて利用することができる。そのため、会員はあるゲームで獲得したポイントを、他のゲームに反映させることができる。こうして、ゲームシステム 1 によって、ゲーム間でポイントの流通が可能な世界が構築される。よって、ゲームシステム 1 は、端末装置 7 のユーザに、複数のゲームの利用を促すことができる。その結果、ユーザによるゲームシステム 1 全体の利用率を向上させ、ユーザが使用する端末装置 7 の利用率や、通信トラフィック量を向上させることができる。又、各ゲームの利用者層の偏りが緩和され、ゲームシステム 1 全体としての利用者層の拡大を図ることができる。

【0089】

【発明の効果】本発明によれば、端末装置のユーザによるゲームシステム全体の利用率を向上させ、ユーザが使用する端末装置の利用率や、通信トラフィック量を向上させることができる。又、ゲームシステム全体の利用者層

の拡大を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の実施の形態に係るゲームシステムの構成を説明する説明図である。

【図 2】本発明の実施の形態に係るゲームシステムの構成を示すブロック図である。

【図 3】本発明の実施の形態に係る会員データベースを説明する説明図である。

【図 4】本発明の実施の形態に係るポータルサイトページを説明する説明図である。

【図 5】本発明の実施の形態に係る為替相場ページを説明する説明図である。

【図 6】本発明の実施の形態に係る所得番付ページを説明する説明図である。

【図 7】本発明の実施の形態に係る登録ページを説明する説明図である。

【図 8】本発明の実施の形態に係る確認ページを説明する説明図である。

【図 9】本発明の実施の形態に係る登録完了ページを説明する説明図である。

【図 10】本発明の実施の形態に係るゲームページを説明する説明図である。

【図 11】本発明の実施の形態に係る銀行預金データベースを説明する説明図である。

【図 12】本発明の実施の形態に係る銀行ページを説明する説明図である。

【図 13】本発明の実施の形態に係る照会ページを説明する説明図である。

【図 14】本発明の実施の形態に係る振込ページを説明する説明図である。

【図 15】本発明の実施の形態に係る引出ページを説明する説明図である。

【図 16】本発明の実施の形態に係る完了ページを説明する説明図である。

【図 17】本発明の実施の形態に係るゲーム結果メールを説明する説明図である。

【図 18】本発明の実施の形態に係る認証ページを説明する説明図である。

【図 19】本発明の実施の形態に係る対戦ゲーム A データベースを説明する説明図である。

【図 20】本発明の実施の形態に係る特典交換所データベースを説明する説明図である。

【図 21】本発明の実施の形態に係る特典交換所ページを説明する説明図である。

【図 22】本発明の実施の形態に係る交換ページを説明する説明図である。

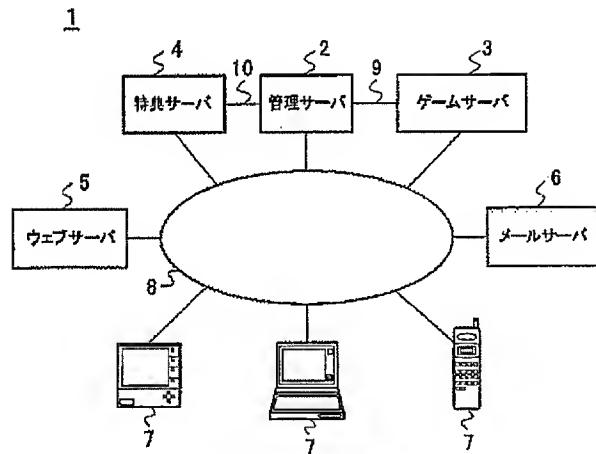
【図 23】本発明の実施の形態に係る会員登録方法の手順を示すフロー図である。

【図 24】本発明の実施の形態に係るゲーム提供方法及び管理方法の手順を示すフロー図である。

【符号の説明】

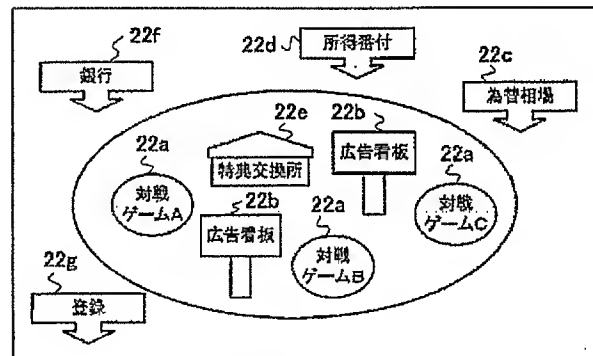
- 1…ゲームシステム
 2…管理サーバ
 3…ゲームサーバ
 4…特典サーバ
 5…ウェブサーバ
 6…メールサーバ
 7…端末装置
 8…ネットワーク
 9, 10…専用線
 21…会員データベース
 22…情報提供部
 22a…対戦ゲームサイト
 22b…広告看板
 22c…為替相場
 22d…今回の所得番付
 22e…特典交換所
 22f…銀行
 22g…登録

【図 1】



- 23…ポータル情報データベース
 24…登録部
 25…レート管理部
 26…会員データベース管理部
 27…銀行預金データベース
 28…預金管理部
 29…メール管理部
 30…課金部
 31…認証部
 32…ゲーム提供部
 33…対戦ゲームAデータベース
 34…対戦ゲームBデータベース
 35…対戦ゲームCデータベース
 36…換算部
 37…ゲーム結果報告部
 41…特典管理部
 42…特典交換所データベース
 43…特典提供部
 44…特典データベース

【図 4】



【図 8】

【図 3】

会員 ID	ユーザ名	ユーザ名 フリガナ	電話番号	メール アドレス	会員 愛称	愛称 フリガナ	パスワード	ゲーム 年月日	ゲーム 結果	所得金額	総所得額	順位	特典有無	年月日	預金総額
1234	山田 太郎	ヤマダ タロウ	090-1234 -5678	Yamada@ dokomo.ne.jp	A	エー	1234	2001/ 9/1	勝ち	300	6300	6	有り	2001/ 9/1	6300
5678	山田 一郎	ヤマダ イチロウ	090-2345 -6789	Yamada@ dokomo.ne.jp	H	エフ	5678	2001/ 9/1	負け	100	5000	10	有り	2001/ 9/1	4000
9012	山田 二郎	ヤマダ ジロウ	090-3456 -7890	J-Yamada@ dokomo.ne.jp	B	ビー	9012	2001/ 8/31	勝ち	400	8000	2	有り	2001/ 9/1	8000

登録内容の確認

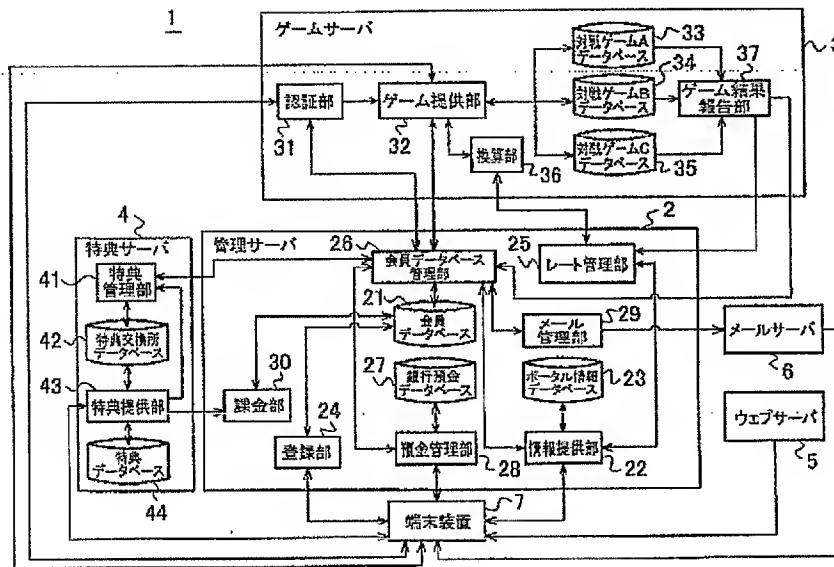
以下の内容でよろしければ、
 「送信」を、誤りがあれば「修正」
 を押して下さい。

■ユーザ名
 山田 太郎
 ■ユーザ名(カナ)
 ヤマダ タロウ
 ■会員愛称
 A
 ■会員愛称(カナ)
 エー
 ■電話番号
 0901234567
 ■メールアドレス
 yamada@dokomo.ne.jp
 ■パスワード(4桁)
 1234

修正

送信

【図 2】



【図 5】

為替相場	
現在の為替相場は次の通りです。	
ゲーム名	換算レート
対戦ゲームA	10cuma/1点
対戦ゲームB	20cuma/1点
対戦ゲームC	5cuma/1点

【図 12】

銀行

会員IDとパスワードを入力し、ご希望のサービスを選んで押して下さい。

会員ID

パスワード

【図 14】

振込

振込金額を入力し、送信ボタンを押して下さい。

cuma

【図 15】

引出

引出金額を入力し、送信ボタンを押して下さい。

cuma

【図 6】

所得寄付		
現在の所得寄付は次の通りです。		
順位	会員愛称	総所得額
1位	D	10000cuma
2位	B	8000cuma
3位	C	7500cuma
4位	E	7000cuma
5位	G	6800cuma
6位	A	6300cuma
7位	F	6000cuma
8位	I	5700cuma
9位	J	5500cuma
10位	H	5000cuma

【図 11】

会員ID	パスワード	振込金額	引出金額	預金残額
1234	1234	300	0	6300
5678	5678	100	1000	4000
9012	9012	400	2000	6000

【図 7】

会員登録

以下の事項を入力し、「送信」を押して下さい。
ユーザ名(全角漢字)

フリガナ(半角カナ)

会員愛称(全角)

フリガナ(半角カナ)

電話番号(半角)

メールアドレス(半角)

パスワード(4桁)

【図 9】

登録完了

会員登録を完了しました。
あなたの会員IDは、

1234

です。

【図 13】

照会結果

あなたの現在の預金総額は、

6300 cuma

です。

【図 10】

(a)

現在の所持額 5000cuma

購入したい対戦用アイテムを選択し、「購入する」を押して下さい。(購入をやめる場合は、「購入しない」を押して下さい。)

アイテムA (500cuma) アイテムB (1000cuma) アイテムC (100cuma)

購入する 購入しない

(c)

対戦用アイテムBを購入可能です。

対戦用アイテムBを購入する場合は、「購入する」を、購入しない場合は、「購入しない」を押して下さい。

購入する 購入しない

【図 16】

処理完了

あなたの預金総額は、

5000 cuma

となりました。

【図 17】

対戦結果

A 対 B

対戦結果

A の勝ち

ただいまの所得金額

300 cuma

特典があります。

特典交換所で特典を入手して下さい。

(b)

購入したい対戦用アイテムを選択し、「問い合わせ」を押して下さい。

アイテムA (500cuma) アイテムB (1000cuma) アイテムC (100cuma)

問い合わせ

(d)

対戦用アイテムBは、所持金額が不足しており、購入できません。

他の対戦用アイテムについて問い合わせる場合は、「戻る」を、対戦用アイテムの購入をやめる場合は、「購入しない」を押して下さい。

戻る 購入しない

(e)

購入したい対戦用アイテムを選択し、所持金額を入力して、「送信」を押して下さい。

アイテムA (500cuma) アイテムB (1000cuma) アイテムC (100cuma)

所持金額 cuma

送信

【図 20】

会員ID	パスワード	総所得額	預金総額	順位	特典有無	特典内容	特典交換金額
1234	1234	6300	6300	6	有り	特製着メロ	2000
5678	5678	5000	4000	10	有り	特製待ち受け画面	1000
9012	9012	8000	8000	2	有り	ゲーム参加料充満金	5000

【図 18】

ログイン

会員IDとパスワードを入力し、「送信」を押して下さい。会員登録を行っていない方は、登録が必要です。「登録」を押して下さい。

会員ID

パスワード

送信 登録

【図 19】

会員ID	ゲーム年月日	ゲーム結果	ポイント	換算レート	所得金額	アクセス回数
1234	2001/9/1	勝ち	30	10	300	10
5678	2001/9/1	負け	10	10	100	12
9012	2001/8/31	勝ち	20	20	400	5

【図 21】

特典交換所

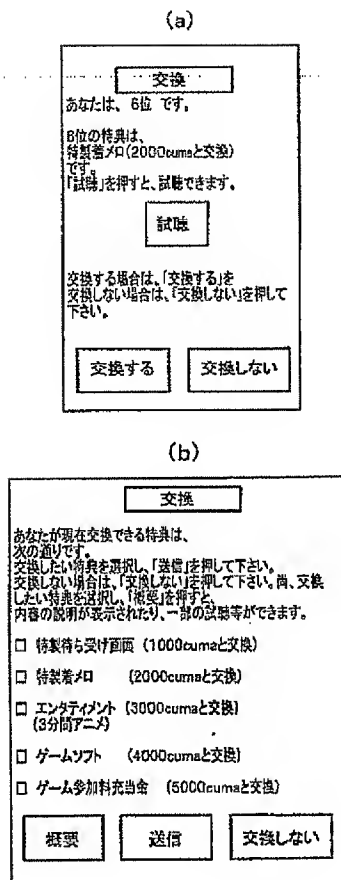
会員IDとパスワードを入力し、「送信」を押して下さい。

会員ID

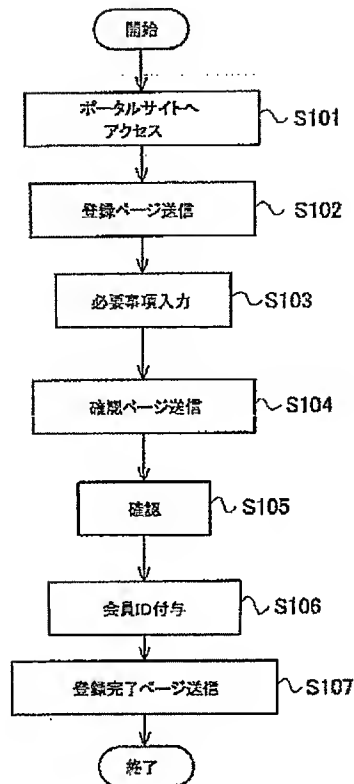
パスワード

送信

【図 22】



【図 23】



【図 24】

